

Jurnal Pendidikan Anak, Vol 5, No 1 (2019) Hlm. 124-133
ISSN: 2580-9504

PENGENALAN LAMBANG BILANGAN ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Dina Puspita Sari¹⁾, Ari Sofia¹⁾, Nia Fatmawati¹⁾

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1

Email: dinapuspita746@gmail.com

Nomor HP: 085658781793

Abstract: *The problem of this research was most of the children still experienced difficulties in identifying the numbers symbol 1 until 10 in PKK Tegal Ombo Kindergarten group B. The purpose of this research was to find out the effect of traditional game on children's ability to know the symbol. The Method of this research was experimental method with Pre-Experimental design. This research was conducted in PKK Tegal Ombo Kindergarten. The sample in this research were 31 children aged 5-6 years. Data were collected through observation and documentation, while in analyzing the data, simple linear regression was used. The results showed that a significant value was $0,000 < 0,05$ and t-count value of $5,690 > t\text{-table } 2,045$. This can be concluded that there was a significant influenced between traditional games toward children ability to recognize the number symbols. Traditional games contributed 57,2% in children ability to recognize the number symbol.*

Keywords: *childhood, traditional games, symbol numbers*

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi simbol angka 1 sampai 10 pada kelompok B TK PKK Tegal Ombo. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan anak untuk mengetahui simbol. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain Pra-Eksperimental. Penelitian ini dilakukan di TK PKK Tegal Ombo. Sampel dalam penelitian ini adalah 31 anak usia 5-6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan dalam menganalisis data, digunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai t-hitung $5,690 > t\text{-tabel } 2,045$. Ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional terhadap kemampuan anak untuk mengenali simbol angka. Permainan tradisional berkontribusi 57,2% dalam kemampuan anak-anak untuk mengenali simbol angka.

Kata kunci: anak usia dini, permainan tradisional, lambang bilangan

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-8 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Menurut Sujiono (2013) anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mendasar dan tidak terlepas dari dunia bermain sejalan dengan pendapat Lestarinigrum (2017).

Kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan dan perlu distimulasi sejak dini sejalan dengan pendapat Ramani, Daubert, and Scalise (2019). Kognitif adalah suatu proses berfikir yang meliputi berfikir simbolik, kemampuan mengenal, dan menyebutkan bilangan. Menurut Pudjiati dan Masykouri (2011) kognitif diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana. Salah satu kemampuan kognitif anak diharapkan dapat mengenal lambang bilangan. Pengetahuan dasar ini berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Lambang bilangan merupakan bagian dari aspek kognitif yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan pada hakikatnya yakni tanda atau lambang-simbol yang dinyatakan dengan angka. Angka-angka itu bersifat abstrak jika dibandingkan dengan benda konkret. Pendapat Tadjudin (2008) bilangan adalah banyaknya benda, jumlah, satuan system matematika yang dapat diunitkan dan

bersifat abstrak. Sedangkan menurut Tadjudin (2008) lambang bilangan adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian. Menurut Susanto (2011) kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang penting bagi proses bertahan hidup, karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dan menggali berbagai dimensi matematis dari dunia mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok B di TK PKK Tegal Ombo Kecamatan Way Bungur Lampung Timur Tahun 2018 masih sulit dalam mengenal lambang bilangan. Pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi dan minimnya media yang digunakan. Kegiatan belajar didominasi oleh pendidik sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered*) sehingga kurang merangsang anak untuk aktif dalam proses pembelajaran (*student centered*). Pembelajaran masih menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dan mengenal lambang bilangan dipapan tulis, sehingga kemampuan dalam mengenal lambang bilangan belum optimal.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan adanya penerapan model permainan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK PKK Tegal Ombo. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dasar untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono (2013) bermain merupakan kebutuhan anak, karena melalui bermain anak memperoleh pengetahuan. Berdasarkan hasil penelitian Khoirunnisa (2018) bermain menggunakan kartu angka memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Salah satu kegiatan bermain yang lainnya, yang dapat digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan yaitu kegiatan bermain permainan tradisional. Hasil penelitian

Lestarinigrum (2017) permainan tradisional merupakan salah satu model permainan mengenalkan konsep bilangan yang diharapkan merangsang kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan metode bermain sambil belajar.

Permainan tradisional merupakan model permainan mengenalkan konsep bilangan yang diharapkan merangsang kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dengan metode bermain sambil belajar. Permainan tradisional ini pada dasarnya dilakukan secara berkelompok yang diberi angka sehingga anak dapat mengenal dan mengetahui angka-angka yang ada dalam permainan tersebut. Menurut Achroni (2012) permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan yaitu permainan kelereng dan *engklek*. Menurut Fad (2014) cara bermain kelereng cuwok yaitu menentukan lingkaran atau keramik sebagai pusat lemparan. Anak-anak melempar kelereng kedalam lingkaran menggunakan tangan. Anak diminta menghitung jumlah kelereng yang keluar dari lingkaran. Menurut Montolalu (2005) permainan *engklek* merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya.

Menurut Hapsari (2016) permainan meningkatkan pengetahuan kognitif dan sarana membentuk pengetahuan tentang dunianya. Jenis permainan tradisional di indonesia yang dapat dimainkan oleh anak, antara lain kelereng, *engklek*, *congklak*, *enggrang*, lompat tali, bekel, *cublak-cublak sueng*, dan masih banyak lagi. Peneliti memilih permainan tradisional kelereng

dan permainan *engklek* dikarenakan dari permainan tersebut akan melatih kemampuannya dalam mengenal lambang bilangan secara sederhana, permainan yang dikenal anak karena biasa dimainkan oleh anak-anak disekitar, dan kegiatan yang menyenangkan sehingga menarik anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Miswara (2018) di Malang, ada pengaruh permainan *congklak* terhadap kemampuan berhitung anak prasekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Hasibuan (2010) di Surabaya, penggunaan permainan tradisional *angklik* untuk penguasaan konsep matematika pada anak sudah baik. Penelitian yang dilakukan oleh Heryanti (2014) di Bengkulu, meningkatnya perkembangan kognitif anak melalui permainan tradisional (*congklak*) pada anak. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri (2016) di Yogyakarta, kemampuan mengenal angka 1-10 dapat ditingkatkan melalui permainan *sunda manda*. Penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah (2016) di Bali, pembelajaran menggunakan kegiatan permainan tradisional *congklak* Bali berpengaruh positif terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di TK PKK Tegal Ombo Kecamatan Way Bungur Tahun Ajaran 2018/2019.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian eksperimental dalam penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental design*. Penelitian ini dilaksanakan di TK PKK Tegal Ombo pada kelompok B semester Tahun Ajaran 2018/2019, pada tanggal 11 Februari 2019 sampai dengan 21 Februari 2019.

Populasi penelitian adalah anak kelompok B TK PKK Tegal Ombo Kecamatan Way Bungur Kabupaten Lampung Timur yang berjumlah 2 kelas yang terdiri dari 1 kelas A dan 1 kelas B yang seluruhnya berjumlah 41 anak. Peneliti menggunakan teknik sampling yang dipakai ialah *Purposif Sampling*. Pertimbangan atau karakteristik tertentu penelitian ini yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan masih rendah pada anak usia dini usia 5-6 tahun di TK PPK Tegal Ombo, maka terpilih lah kelas B yang terdapat 31 anak berusia 5-6 tahun sebagai sampel penelitian. Kelas B terdiri dari 17 anak laki laki dan 14 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale*. Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan sudah berisi lajur skor bertingkat dalam kisi-kisi instrumen penilaian.

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Expert Judgement* (pendapat dari ahli). Uji reliabilitas yang digunakan penelitian ini yaitu *Cronbach's Alpha*. Rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Hasil uji validitas instrumen oleh kedua dosen ahli menyatakan bahwa semua item instrumen valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Hasil uji reliabilitas instrumen tersebut menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas instrumen variabel X 0,73 > 0,56 maka reliabel. Sedangkan koefisien reliabilitas instrumen variabel Y 0,71 > 0,56 maka reliabel. Berdasarkan hal

tersebut maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penggunaan permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan adalah reliabel.

Variabel bebas (x) adalah permainan tradisional. Skala penilaian dengan rentang nilai 1-2. Kategorinya penilaian adalah A (Aktif), CA (Cukup Aktif), dan KA (Kurang Aktif). Adapun indikator permainan kelereng dan *engklek* yaitu:

- (i) Keaktifan saat menulis angka
 - 1. Sudah bisa menulis angka
 - 2. Belum bisa menulis angka
- (ii) Keaktifan saat bergerak
 - 1. Sudah bisa bergerak aktif
 - 2. Belum bisa bergerak aktif
- (iii) Keaktifan saat melempar
 - 1. Sudah bisa melempar
 - 2. Belum bisa melempar
- (iv) Keaktifan menghitung
 - 1. Sudah bisa menghitung jumlah
 - 2. Belum bisa menghitung jumlah

Variabel terikat (y) adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Skala penilaian dengan rentang nilai 1-2. Kategorinya adalah M (Mampu), dan BM (Belum Mampu). Adapun indikator kemampuan mengenal lambang bilangan yaitu:

- (i) Melafalkan lambang bilangan
 - 1. Mampu melafalkan lambang bilangan 1-10
 - 2. Belum mampu melafalkan lambang bilangan 1-10
- (ii) Menunjukkan lambang bilangan
 - 1. Mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10
 - 2. Belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10
- (iii) Membedakan lambang bilangan
 - 1. Mampu membedakan lambang bilangan 1-10
 - 2. Belum mampu membedakan lambang bilangan 1-10
- (iv) Mengurutkan lambang bilangan
 - 1. Mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10

2. Belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10

Data hasil penelitian dianalisis setelah dilakukan uji perasyaratan yang terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,200 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data permainan tradisional dan kemampuan mengenal lambang bilangan berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan hasil analisis uji linieritas diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,347 ($p > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara permainan tradisional dengan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan data kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

- (i) Analisis tabel menggunakan tabel tunggal. Peneliti menentukan Rumus Interval sesuai dengan penetapan skor instrumen. Rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

- (ii) Analisis uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana. Analisis regresi ini peneliti menggunakan rumus regresi sederhana bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas, aktivitas permainan tradisional (X) terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan (Y). Rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan Permainan Tradisional

Penggunaan permainan tradisional diperoleh dengan melakukan observasi terhadap aktivitas bermain permainan tradisional yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dengan tema tanah airku. Hasil observasi yang diperoleh kemudian dikategorikan menjadi tiga kategori A (Aktif), CA (Cukup Aktif), dan KA (Kurang Aktif) dengan menggunakan rumus interval.

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi terhadap Penggunaan Permainan Tradisional

No	Kategori	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	A (84-100)	3	9,68	10	32,26
2	CA (67-83)	5	16,13	12	38,71
3	KA (50-66)	23	74,19	9	29,03
Jumlah		31	100,00	31	100,00
Rata-rata \pm Std		18,3 \pm 3,5		23,8 \pm 5,7	
Min – Max		16-21		21-28	

Keterangan:

Aktif (A)

Cukup Aktif (CA)

Kurang Aktif (KA)

Berdasarkan tabel 1, terlihat sebelum diberi permainan tradisional anak dalam kategori aktif yaitu 9,68% sedangkan dengan diberi permainan tradisional anak dalam kategori aktif meningkat menjadi 32,26%. Sebelum diberi permainan tradisional anak dalam kategori cukup aktif yaitu 16,13% kemudian diberi permainan tradisional anak dalam kategori cukup aktif meningkat menjadi 38,71%. Sedangkan sebelum diberi permainan tradisional anak dalam kategori kurang aktif yaitu 74,19% tetapi dengan diberi permainan tradisional anak dalam kategori kurang aktif menurun menjadi 29,03%. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan anak.

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Data kemampuan mengenal lambang bilangan diperoleh melalui observasi yang dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional pada saat anak melakukan kegiatan bermain permainan tradisional. Data hasil observasi yang diperoleh kemudian dikategorikan menjadi dua kategori yakni M (Mampu), dan BM (Belum Mampu) dengan menggunakan rumus interval.

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

No	Kategori	Sebelum		Sesudah	
		n	%	n	%
1	M (75>)	5	16,13	26	83,87
2	BM (50-74)	26	83,87	5	16,13
Jumlah		31	100,00	31	100,00
Rata-rata \pm Std		25,1 \pm 3,9		47,7 \pm 5,9	
Min – Max		16-19		19-28	

Keterangan:
 Mampu (M)
 Belum Mampu (BM)

Berdasarkan tabel 2, terlihat sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam kategori mampu yaitu 16,13% sedangkan setelah diberikan perlakuan permainan tradisional kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam kategori mampu meningkat menjadi 83,87%.

Sedangkan sebelum diberikan perlakuan permainan tradisional kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam kategori belum mampu yaitu 83,87% tetapi setelah diberikan perlakuan permainan tradisional kemampuan mengenal lambang bilangan anak dalam kategori belum mampu menurun menjadi 16,13%. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Penggunaan permainan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Koefisien regresi linear sederhana secara rinci dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Koefisien Regresi Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Variabel	Koefisien β		
	Terstandarisasi	T	Sig
Variabel X Permainan Tradisional	0,674	5,690	0,000
Df			30
F			7,517
R			0,674
Adjusted R square			0,572

Keterangan

* signifikan pada $p < 0.1$, ** signifikan pada $p < 0.05$,
 ***signifikan pada $p < 0.01$

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh signifikan positif ($r = 0,674$, $p < 0.01$). Koefisien determinasi (Adjusted R Square) untuk model persamaan regresi yang menganalisis pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan adalah 0,572. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang kuat antara pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan. Terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak setelah diberi perlakuan melalui permainan tradisional yakni sebesar 57,2%, dan 42,8% sisanya berasal dari faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK PKK Tegal Ombo Lampung Timur. Diketahui bahwa setelah melakukan penelitian dengan menggunakan permainan tradisional terbukti berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B di TK PKK Tegal Ombo. Hasil ini menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak jika dibandingkan dengan hasil data sebelum diberi permainan tradisional. Observasi dilakukan sebelum diberi permainan tradisional untuk mengetahui nilai awal yakni menggunakan pembelajaran diterapkan oleh sekolah.

Analisis uji hipotesis yang menggunakan yang menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil analisis uji regresi linear sederhana membuktikan terjadinya pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK PKK Tegal Ombo Lampung Timur. Maknanya bahwa pembelajaran menggunakan aktivitas permainan tradisional berupa bermain kelereng dan *engklek* memberikan pengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada 31 anak di TK PKK Tegal Ombo Lampung Timur.

Hasil observasi penggunaan permainan tradisional menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada dalam kategori aktif dan cukup aktif. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran anak antusias saat bermain kelereng dan *engklek* di halaman kelas. Sedangkan hasil observasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan, terlihat bahwa sebagian besar anak berada pada kategori mampu. Hal ini terlihat saat kegiatan pembelajaran anak mampu melafalkan, menunjukkan, membedakan, dan mengurutkan lambang bilangan saat bermain kelereng dan *engklek* di halaman.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka diperoleh bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak secara signifikan. Sebelum diberi permainan tradisional, kemampuan mengenal lambang bilangan anak masih terbilang rendah. Setelah dengan diberi permainan tradisional, kemampuan mengenal lambang bilangan anak mulai berkembang. Jika awalnya anak masih kesulitan dalam melafalkan, menunjukkan, membedakan, dan mengurutkan lambang bilangan tanpa bantuan pendidik dan melihat teman, setelah dengan diberi permainan tradisional anak sudah dapat melafalkan, menunjukkan, membedakan, dan mengurutkan lambang bilangan tanpa bantuan pendidik dan melihat teman.

Teori yang yang menjadi landasan penelitian ini yaitu teori konstruktivisme. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teori belajar konstruktivisme berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan dengan permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Teori konstruktivisme menekankan pada kegiatan belajar usaha pemberian makna adalah aktivitas anak dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sejalan dengan pendapat Budiningsih (2012). Kegiatan belajar yang diberikan yaitu permainan tradisional berupa bermain kelereng dan *engklek* dan anak mengkonstruksi pengetahuan mengenal lambang bilangan sendiri melalui alat dan sumber permainan (kelereng, *gacuk*, *engklek*, dan kartu angka), halaman kelas dan fasilitas lainnya pada saat bermain. Aktivitas yang menyenangkan, memberikan pengalaman langsung dan konkret dalam permainan tradisional membuat anak mengkonstruksi sendiri pengetahuannya sejalan dengan pendapat Lucas (2017). Penggunaan permainan tradisional membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran sehingga anak mendapatkan proses belajar yang bermakna

untuk membentuk pengetahuan tentang mengenal lambang bilangan sejalan dengan pendapat Latif (2013).

Permainan tradisional sebagai media pembelajaran untuk mengenal lambang bilangan bagi anak usia dini adalah kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak sejalan dengan pendapat Lestarinigrum (2017). Permainan tradisional merupakan permainan warisan generasi terdahulu sejalan dengan pendapat Nurcahyo (2011). Permainan tradisional kegiatan yang menyenangkan, mudah dimainkan, dapat meningkatkan kognitif dan dapat meningkatkan pengetahuan untuk membentuk pengetahuan tentang dunianya.

Permainan tradisional yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelereng dan *engklek*. Permainan kelereng anak-anak diminta melempar kelereng kedalam lingkaran menggunakan tangan setelah pelemparan ada kelereng yang berhamburan keluar lingkaran sejalan dengan pendapat Fad (2014). Anak diminta menghitung jumlah kelereng yang keluar dari lingkaran. Kemudian anak diminta mencari angka yang sesuai dengan jumlah kelereng yang keluar. Sedangkan permainan *engklek* merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar diatas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak. Anak melempar *gacuk* pada kotak dilanjutkan anak melompat dengan satu kaki dari kotak satu kekotak berikutnya sejalan dengan pendapat Montolalu (2005). Kemudian anak diminta mencari angka yang sesuai dengan jatuhnya *gacuk*.

Melalui permainan tradisional ini anak aktif menulis, bergerak, melempar, dan menghitung sehingga anak mampu melafalkan, menunjukkan, membedakan, dan mengurutkan lambang bilangan. Sehingga melalui penggunaan permainan tradisional ini anak belajar dengan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan

anak mendapatkan proses belajar yang bermakna sejalan dengan pendapat Ramani, Daubert, and Scalise (2019). Semakin aktif anak dalam penggunaan permainan tradisional maka anak semakin mampu dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun meningkat dengan menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan penggunaan permainan tradisional mempengaruhi kemampuan mengenal lambang bilangan anak sehingga anak dapat melafalkan lambang bilangan, menunjukan lambang bilangan, membedakan lambang bilangan, menpendidiktkan lambang bilangan. Berdasarkan hal tersebut didukung dengan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan permainan tradisional terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK PKK Tegal Ombo Lampung Timur.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran bagi:

- (i) Pendidik, sebaiknya memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam mengenalkan lambang bilangan. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan yaitu menggunakan media permainan tradisional untuk mengenalkan lambang bilangan bagi anak yang kemudian menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.
- (ii) Kepala sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan

bermain anak. Hal tersebut agar anak dapat mengembangkan dirinya dalam hal mengenal lambang bilangan.

- (iii) Peneliti lain, diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran atau informasi, dan masukan untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media yang dimodifikasi yang diharapkan dapat berpengaruh pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Achroni, K. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Jevalitera.
- Budiningsih, A. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fad, A. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Fitri, W.A. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Melalui Permainan Sunda Manda pada Kelompok A Tkit Ar-Rahmaan I Prambanan Sleman Yogyakarta. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hapsari, I.I. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Hasibuan, R. 2010. Pemanfaatan Permainan Tradisional *Angklik* sebagai Sumber Belajar Bidang Pengembangan Matematika pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 4:1-8.
- Heryanti, V. 2014. Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak melalui Permainan Tradisional Congklak. (Skripsi). Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Khoirunnisa, D. 2018. Penggunaan Kartu Angka bergambar dan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*. 4:1-13.
- Latif, M. dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lestarinigrum, A. 2017. Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 11:1-11.
- Lucas, M. M. F. 2017. The Game As An Early Childhood Learning Resource For Intercultural Education. *Journal of Education Childhood*. 5:1-6.
- Miswara, A. 2018. Pengaruh Permainan *Congklak* terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. *Jurnal Pendidikan*. 3:1-10.
- Montolalu B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Musdalifah, M. 2016. Pengaruh Permainan *Congklak* Bali terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Kelompok B Ra Baitul Mutaallim. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4:1-10.
- Nurchayyo, A. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Pudjiati, S.R.R dan Masykouri, Alzena. 2011. *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen PAUDNI.
- Ramani, B.G., Daubert, N.E., & Scalise, N.R. 2019. Role of Play and Games in Building Children's Foundational Numerical Knowledge. *Journal of Education Childhood*. 5:1-22.

Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Tadjudin. 2008. *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka*. Jakarta: Indeks.